

# 시트콤 <안녕, 프란체스카>의 내러티브 분석

김태연\*

## 〈차례〉

1. 시트콤 장르 개관 및 연구목적
2. <안녕, 프란체스카>의 웃음유발방식
3. '가족 되기'의 내러티브로 인한 드라마강화
4. 결 론

## 1. 시트콤 장르 개관 및 연구목적

시트콤(SIT-COM)이란 양식은 시츄에이션 코미디(Situation Comedy: 상황희극)의 약칭으로, 고정된 무대와 등장인물을 배경으로 매회 독립된 에피소드를 코믹하게 엮어 가는 드라마와 코미디의 혼성(Hybrid) 장르를 뜻한다. 일반적으로 연속드라마가 시간의 전개에 따라 의미를 부여하는 발전적인 내러티브를 지닌다면 시트콤은 다양한 분열과 위기의 불안정에서 안정을 반복하며 상황의 재친숙화(refamiliarizing)를 요구하는 닫힌 내러티브라 할 수 있다.

1930년대 미국에서 시작된 시트콤은 일찍이 '소프 오페라'로 알려진 가족드라마와 결합하였으며 스쿠루볼 코미디<sup>1)</sup>를 모델로 하여 라디오 매체

\* 한양대 국어국문학과 박사과정

에서 처음 시도되었다. 그런데 스크루볼 코미디의 기원이 16세기 이탈리아의 즉흥극(코메디아 델 아르텔<sup>2)</sup>) 형식이라는 것을 고려한다면 시트콤의 장르적 규정은 소극(笑劇), 혹은 희극의 연장선에서 이루어져야 할 것이며 시트콤에 대한 연구 또한 사적 연구의 한 축으로 이해해야 할 것이다.

초기 라디오시트콤의 모체라 할 수 있는 잭베니(Jack Benny)쇼는 이전의 극장식 버라이어티쇼가 지녔던 진부한 말장난을 줄이고 대신 캐릭터와 줄거리가 있는 극적 구성방식을 지향하여 청중들을 사로잡았다. 베니의 쇼가 성공할 수 있었던 것은 이른바 시트콤의 구성원리인 연속성의 개념을 발전시켰기 때문이다.

1940년대 TV로 옮겨간 시트콤은 방송사의 주요프로그램으로 자리를 잡게 되는데 미국은 그 후로 오랫동안 시트콤의 장르적 특성을 발전시키며 시트콤 전문 제작자와 연기자를 배출했다. 그들에 의해 이루어진 소재 발굴과 형식실험은 시트콤의 소재와 형태를 다양화하는 계기가 되어 전형적인 가족시트콤에서 벗어나 회사, 병원, 전원생활, 외계인 등을 다루는 시트콤이 나오게 된다.

한편, 우리나라의 경우 시트콤이란 장르가 본격적으로 제작된 것은 1993년 <오박사네 사람들><sup>3)</sup>부터이다. 이 작품이 인기를 끌게 되자 시트

- 1) 후기 스크루볼 코미디는 주인공들의 행동과 태도의 동기가 자신의 통제권 밖에 있는 사회나 부부, 가족의 문제들로부터 야기되고 이 문제들이 다 해소되고 주인공들이 재결합하는 결말로 이루어져 있다. 빠른 전개가 특징이다
- 2) 코메디아(comedia)라는 말이 확립되기전 소극(farce)으로 불려진 연극공연양식은 16세기에 들어오며 이탈리아의 전문희극배우들에 의해 '코메디아 델 아르텔'이란 양식으로 정착된다. 이들의 연기는 즉흥성에 그 생명이 있으며 당시의 전형적인 캐릭터에 맞는 가면을 쓰고 그날의 주제와 간단한 줄거리에 맞춰 노래와 춤, 마임, 곡예를 보여주어 호평을 받았다. Jessica Milner Davis, 흥기창 역 『소극』, 서울대학교출판부, 1985, 15-17면
- 3) <오박사네 사람들>은 1993년2월18일-1993년10월 17일동안 방영되었던 최초의 시트콤으로 치과의사인 '오지명'을 중심으로 병원에서 발생하는 일들을 중심으로 이루어져 있다. 이후 <합이 셋이요>, <김가이가>, <LA 아리랑> 등의 시트콤들이 각방송사들을 통해 제작되어 시트콤의 장르가 정착된다. 宋宇烈, 『TV

콤의 제작은 급속히 늘어나 짧은 정착기간에도 불구하고 비약적인 발전을 이루게 된다. 그런데 국내 시트콤의 정착이 단기간에 이루어진 데에는 시트콤의 전신이라 할 수 있는 ‘코믹홈드라마’의 물적 토대를 빼고 얘기할 수 없다.

시트콤의 토대가 되고 있는 코믹홈드라마는 1970년 후반부터 등장한 드라마와 코미디의 가벼운 접목 양식으로 가정이라는 공간에서 일어나는 가족간의 소소한 에피소드와 생활들을 주로 다루고 있다. 주제면에서만 보면 가족시트콤과 크게 다르지 않았던 코믹홈드라마는 연속 단막극 형식(ex<한지붕 세가족>: MBC86-94)과 연속극형식(ex<사랑이 뭐길래 MBC91-92)을 취하며 시청자들의 좋은 반응을 얻었지만 1992년 이후 일 년 이상 방영된 것이 없을 정도로 시청자 확보에 실패하게 되면서<sup>4)</sup> 시트콤으로 대체되는 양상을 보여준다. 비록 시트콤에 자리를 내주기는 했지만 코믹홈드라마는 시트콤이 없던 시절에 코미디와 드라마의 혼종 가능성을 보여주었고 가족시트콤의 빠른 정착을 가능하게 한 토대로서의 위상을 지닌다고 할 수 있다.

시트콤의 정착이 단기간에 이루어진 또 다른 이유는 장르가 갖고 있는 장점과 제작환경, 국내의 경제상황이란 텍스트외적인 부분 때문이다. 스튜디오 촬영과 고정 출연 배우만으로도 제작이 가능한 시트콤은 일반 드라마에 비해 저비용이라는 장점을 갖고 있으면서도 고정적인 시청률을 유지할 수 있어 효율면에서 높은 이점을 갖고 있다. 게다가 시트콤의 고정시청자는 앞뒤의 프로그램 시청률에도 영향을 주기 때문에 광고 수입면에서 간과할 수 없는 중요성을 지닌다. IMF라는 어려운 경제상황에서

시트콤의 특성에 대한 비교연구, -<순풍산부인과> 와 <프렌즈> 를 중심으로, 한양대학교 석사논문, 1999. 31-36면 참조

4) 주창윤, 『텔레비전드라마』, 문경, 2005, 101면

5) MBC 주말 연속극 <그대 그리고 나>의 한회 제작비가 9,000만원인데 비해 <남자 셋 여자 셋>은 일주일 5회 제작비가 그것의 절반인 4,500만원 정도이다(『씨네21』, 1998.3)

제작비 절감을 가능하게 하며 광고수입의 원천이 되는 시트콤은 이처럼 복합적인 원인속에서 방송사들의 주력 편성 대상이 된 것이다.

<오박사네 사람들>을 시작으로 한 가족시트콤은 <IA아리랑>, <아빠는 시장님>, <순풍산부인과>, <웬만해선 그들을 막을 수 없다> 등으로 이어져 오며 시트콤유형의 기본으로 자리 잡는다. 이들의 공통점은 구성원의 결속과 안정성이란 주제를 벗어나지 않는다는 것과 코미디와 리얼리즘적 요소를 내러티브의 기본구조로 취한다는 점이다. 한편 이와 달리 로맨스에 내러티브의 기초를 두고 있는 로맨틱시트콤(청춘시트콤)은 <남자 셋 여자 셋>의 성공을 계기로 시트콤장르의 유형화를 이루게 된다. 학교 혹은 회사를 배경으로 펼쳐지는 젊은 청춘남녀의 연애와 우정이야기는 90년대 신세대들의 높은 호응을 얻게 되어 많은 후속작들이 나왔지만 내러티브구성이나 리얼리티가 약하다는 점이 한계로 지적되고 있다. 1990년대에서 2000년대로 넘어가면 시트콤은 다양한 유형분화의 움직임을 보인다. 성인시트콤을 표방한 <세친구>, <연인들>에서부터 중년의 정서를 담은 <달려라 울엄마>, 노인들의 삶과 30대 미혼녀들의 다양한 모습을 다룬 <올드미스 다이어리>는 세대분화의 가능성을 보여주었으며 조선시대를 배경으로 한 <조선에서 왔소이다>와 비현실적 설정으로 시작하는 <두근두근 체인지>, <안녕, 프란체스카> 등은 다양한 시트콤의 유형화를 시도한 결과라 할 수 있다.

그런데 이 과정 중 한국적 시트콤의 질적 발전이 양적 증가와 비례하는 것만은 아니었다. 많은 시트콤들이 제작되었고 그중 몇몇 시트콤들은 나름대로의 형식 미학을 보여주기도 했지만, 시트콤이란 형식 자체가 웃음을 담보하지는 못하기에 '비슷한 상황과 억지스러운 연출, 변별되지 않는 캐릭터' 등은 장르침체의 문제점으로 지적되고 있다. 그런데 이러한 평가들을 살펴보면 현재의 시트콤장르가 지닌 위상과 장르분석에 필요한 층위를 파악할 수 있다.

시트콤이 국내에 방영된 초기의 비평들은 백수미가 지적하고 있듯이

기존 코미디 프로그램을 평가했던 규범적, 윤리적 관점을 동일하게 적용할 만큼 장르에 대한 이해가 부족했던 것으로 드러난다.<sup>6)</sup> 시트콤을 코미디의 하위유형으로 인식한 것도 문제지만 코미디에 대한 체계적인 비평 또한 정립되지 않았던 척박한 문화적 배경이 결합하여 이와 같은 결과를 초래한 것이다. 그러나 최근의 비평형태는 달라지고 있다. 드라마에서나 요구되던 극양식(상황, 캐릭터)의 요소들이 시트콤비평의 중요한 기준이 되고 있으며 극적 구성방식의 정도를 평가하기에 이른 것이다.

비평의 범주들이 이와 같다면 혼성양식(드라마와 코미디)으로서의 시트콤은 분명 코미디적인 특성을 지니고 있기는 하지만 드라마장르의 구조에 더 많은 토대를 두고 있는 장르라고 결론내릴 수 있다. 웃음유발 또한 내러티브의 치밀한 구조에서 발생한다는 점을 고려한다면 이에 따라 드라마강화현상이 나타날 것이라는 예측은 충분히 가능하다. 일례로 장수하는 시트콤 중에는 ‘반복 순환’이란 시트콤의 기본형식을 수정하여 아이를 탄생하게 하고 인물의 성장을 도모하는 모습을 보여주기도 한다.<sup>7)</sup> 인물의 성장과 변화가 드라마를 강화시킨다고 단정지을 수는 없지만 내러티브를 연속적으로 변화시키는 것 또한 부인할 수 없다. 시트콤의 드라마 강화는 혼성성의 측면에서도 해석이 가능하다. 예를 들어 시트콤에서 유난히 패러디가 많이 나타나는 것은 다른 장르와의 교섭에 있어 유연성의 크다는 것을 의미한다. 그렇다면 정통드라마가 지닌 연속적

6) 백수미, 「텔레비전 시트콤에 대한 장르적 접근 <LA 아리랑> 을 중심으로」 서강대 석사논문, 1997, 2-3면

7) 스티브닐과 프랑크 크루트니크는 시트콤이 장기적으로 가기 위해 어느 정도의 분화가 필수적이라고 말하며 기본적 상황에 수정된 용례로 가정시트콤 I Love Lucy와 Bewitched(1964)를 들고 있다. 두 시트콤은 모두 남편 아내 쇼로서 출발하였으나, 여러 연속물을 거치면서 상황이 확장되었다. 그들은 아이들을 낳았고 아이들은 자라서 학교에 가는 등의 일이 일어났다. 스티브 닐& 프랑크 크루트니크, 강현두 역, 『세상의 모든 코미디』, 커뮤니케이션북스, 2002, 326-327면 참조

내러티브를 받아들여 시트콤의 내러티브를 강화하는 것은 어려운 것이 아니다. 이런 관점에서 <안녕, 프란체스카>에서 시도하고 있는 ‘부(season)’ 형식은 주목할 만하다.

일반적으로 외국시리즈물의 season 개념은 제작의 休止를 위해 도입된 분절형식으로서 내러티브의 변화는 적거나 거의 없다고 봐도 무방하다. 그러나 <안녕, 프란체스카>는 부가 달라지면서 내러티브에 큰 변화가 생긴다. 본고에서는 다루지 않겠지만 2부와 3부로 넘어가며 주 인물들의 결혼과 죽음이 배치된다는 것은 분절형식의 기능이 일반적인 것과는 다르게 작용하고 있음을 의미한다. 다시 말해 여기서 쓰인 분절형식은 내러티브의 변화에 계기를 마련하는 역할을 하며 결과적으로 연속적 드라마형식으로 옮겨가는 표지적 기능을 하고 있다는 것이다. 그런데 이것은 대상시트콤에만 국한된 것이 아니다. 현재 방영되고 있는 <올드미스 다이어리>의 경우 분절형식이라는 지표는 드러나지 않지만 인물간의 관계가 달라지면서 인물의 성격과 내러티브에 변화가 있는 것으로 나타난다. 그렇다면 드라마 강화현상은 시트콤장르가 변모되는 과정에서 시트콤의 장르관습을 수정하거나 보완하기 위한 움직임으로 해석될 수 있다. 물론 이와 같은 추론이 일반성을 갖기 위해선 다른 시트콤과의 비교연구가 선행되어야 할 것이라 여겨진다. 그러나 명확히 얘기하자면 일반성을 지닐 만큼의 자질이라면 그것은 이미 현상을 넘어선 것으로 ‘현상’이라 명명하기 어려운 문제다. 그만큼 드라마 강화현상은 개별적 연구의 과정에서 미세한 근거들로 포착될 수밖에 없는 근본적 한계를 지니고 있기 때문에 본고에서는 선행작업으로서 대상시트콤에 한정하여 드라마 강화현상을 규명하는 것으로 연구를 한정짓는 바이다.

그런데 <안녕, 프란체스카>는 이런 형식적 특징이외에도 웃음의 유발방식에 있어 여타의 시트콤과 다른 경향을 보이고 있기 때문에 웃음유발방식의 분석이 필요하다. 본래 시트콤은 상황에 의해 웃음이 유발되기 때문에 그 방식이 내러티브와 밀접한 관련을 맺고 있지만 등장인물의 캐

릭터에 의한 웃음을 창조하는 데에도 내러티브의 축적이 필요한 장르다.

그러므로 시트콤분석은 캐릭터에 의한 웃음유발의 분석을 필요로 한다고 할 수 있지만 본고에서는 이보다 대상시트콤의 전체에 포진하고 있는 해체적 웃음을 분석하는데 주안점을 둘 것이다. 이것은 <안녕 프란체스카>가 난센스 시트콤, 혹은 판타지 시트콤에 속한다는 점과 관련 있다.

뱀파이어라는 인간이 아닌 행위자가 등장하는 <안녕, 프란체스카>는 비현실적 허구세계(판타지)를 창조하며 현실의 세계를 낮설게 전도시킨다. 그런데 이를 통해 유발되는 해체적 웃음은 기존의 시트콤에 많이 등장하는 골계미적인 웃음과 다르다. 골계미적 웃음은 인간적 범주를 벗어나지 않은 채 개인이 처한 모순의 상황을 희화하여 생겨나는 것이지만 해체적 웃음은 이와 달리 이성으로 틀 지워진 인간의 세계가 가진 허구성을 인식하게 한다는 점에서 가치 전복적이라 말할 수 있다.

그 외에 <안녕, 프란체스카>는 컨텍스트적인 측면에서도 주목할 만하다. 비록 높은 시청률을 보여주진 못했지만 드라마처럼 매니아층이 형성되었고 방송국 게시판을 통해 시청자들의 의견과 감상이 공유되어 하나의 문화현상을 이루었다는 점이 그것이다. 연기자들의 독특한 스타일은 곧바로 코스프레의 대상이 되었고, 박희진의 특이한 말투를 흉내 낸 게시판의 글들은 또 하나의 웃음을 제공하며 시트콤을 둘러싼 컨텍스트를 풍요롭게 만들었다. 이는 웃음이라는 다소 소극적인 반응으로 그칠 수 있는 기존 시트콤의 향유 방식과는 차이가 있으며 수용미학적 측면에서 볼 때 대상 텍스트가 동종의 다른 텍스트들과 갈라지는 지점이 있음을 의미한다. 그들의 차이가 제작 단계에서 의도된 것이라 말할 수도 있지만 텍스트는 제작자의 의도가 순수하게 드러나는 투명한 것이 아니다. 오히려 텍스트는 제작자가 의식적으로 지배하고 있는 체계 자체에서, 뭔가 그가 '지배하고 있지 않은 체계'를 가진 불투과적이라는 점에서 그 풍부함이 있다고 할 수 있다.

본고는 이런 몇 가지 사항을 전제로 <안녕, 프란체스카>가 지닌 웃음

유발방식의 차이를 분석하고 내러티브의 분석을 통해 드라마강화와의 관련성을 고찰하고자 한다.

## 2. <안녕, 프란체스카>의 웃음유발방식

논의의 대상인 <안녕, 프란체스카>는 현재 MBC에서 방영되고 있는 주간시트콤으로 1부와 2부가 종영되었으며 3부가 8월 24일부터 시작되었다. 아직 종결되지 않은 텍스트이긴 하지만 시리즈물<sup>8)</sup>이라는 특성을 염두에 둔다면 1부<sup>9)</sup>만으로도 분석은 가능하다. 더구나 1부의 경우 독립된 내러티브로 볼 수 있을 만큼 극적완결성을 갖고 있고 2부에 비해 완성도도 높게 나타나고 있어 그 대상을 1부에 한정함을 밝힌다.

매회 2편의 에피소드가 50분 정도 진행되는 <안녕, 프란체스카>는 그 동안의 시트콤에서 볼 수 없었던 뱀파이어라는 비일상적 소재를 차용했다. 이런 점에서 볼 때 <안녕, 프란체스카>는 난센스 시트콤<sup>10)</sup> 혹은 판타지 시트콤에 해당할 것이다. 본격적인 논의에 앞서 기본 서사와 캐릭터

8) 최이정은 연속성을 지닌 코미디 드라마의 유형을 세분하여 단막 연속극(series) 형태와 연속극(serial)형태로 나눈바 있다 그에 따르면 단막 연속극은 매회 상황은 같지만 각 편마다 종결점이 나타나고 매회 다른 에피소드로 진행되는 경우를 말한다. 반면 연속극 형태는 매회 종결이 없이 계속되는 시간적인 전개로 시청자를 매달리게 하는 형식을 말한다. 최이정, 『시트콤 구조 분석론』 커뮤니케이션북스, 1999. 98면.

9) 방영기간:2005년 1월24일-4월25일, 총 12회분.

10) 최이정은 난센스 시트콤을 시트콤유형의 하나로 분류했다. 그에 따르면 '난센스 시트콤은 현실에서 있을 수 없는 황당한 설정 안에서 외계인이나 괴물이 고정 캐릭터로 출연한다. 미국에서 방영된 <지구(The Third Rock from the Sun)>는 외계인 무리가 지구에 날아와 인간의 몸으로 들어가고 인간의 삶을 살아가는 고충을 코믹하게 그리고 있다.' 최이정, 『시트콤 구조 분석론』 커뮤니케이션북스, 1999. 32면.



터에 대해 간략하게 소개하면 다음과 같다.

검은 옷만 주로 입고 등장하는 소피아와 프란체스카, 엘리자베스, 쿤은 루마니아에서 몇 백 년을 산 뱀파이어들이다. 이들은 대주교의 명에 따라 멸족의 화를 피해 일본의 안전가옥으로 가지만 배를 잘못 타서 한국에 오게 된다. 이유는 알 수 없지만 때마침 프란체스카는 ‘두일’이라는 인간을 물어 뱀파이어로 만들어 버린다. 두일은 앙드레 대주교가 오면 다시 인간이 될 수 있다는 말만 믿고 그때까지만 이들과의 동거를 시작한다.

뱀파이어와 인간과의 동거, 이것이 이 시트콤의 기본 설정이다. 뱀파이어라는 대상이 일상적이거나 현실적이지 않음에도 불구하고 이들을 받아들이고 동일시 할 수 있는 것은 인물들의 행동에 개연성이 있기 때문이다.<sup>11)</sup> 뱀파이어라고는 하지만 이들은 영화에서처럼 피를 먹어야 산다거나 동물로 변하는 초능력을 갖고 있지는 않다. 비록 우리와 다른 생물학적 범주에 속하며 살아가지만 이들은 실제적인 인간의 모습을 하고 있으며, 사람과 같이 고통을 느끼는 감각을 가진 존재<sup>12)</sup>라는 점에서 인간과 비슷하다. 오히려 이들의 생활방식은 인간과 별로 다르지 않다는 게 특징이다. 다만 생사를 벗어나 있기 때문에 인간의 육체적 나이와는 다른 위계질서 속에서 관계가 형성되어 있다.

왕고모로 통하는 소피아의 경우 외모로만 보면 중고등학생으로 밖에 보이지 않지만 뱀파이어 세계에서는 고령의 위치다. 프란체스카와 엘리

11) 비현실적 서사물에 대한 시청자의 반응에 대해 윤석진은 다음과 같이 말한다. “TV드라마에 대한 시청자의 정서적 반응을 결정짓는 요소는 구조적 완결성이 아니라 TV드라마에 내재된 ‘삶의 진실성’ 여부라 할 수 있다. 다시 말해 TV드라마가 현실을 얼마나 사실적으로 보여주는가 보다 등장인물의 행동이 얼마나 개연성 있게 그려지면서 삶의 진실성을 획득하는지가 관건이라는 것이다.” 윤석진, 『TV드라마의 현실성(reality) 확보 방식 고찰』 『한국극예술연구』 21 집 2005, 323면

12) 장 마리니, 이병수 역, 『드라쿨라』 이룸, 2005, 67면

자베스는 외모상 나이 차이가 있지만 친구와 같은 관계이며 막내 격에 해당하는 쾨이란 남자는 20대 초반의 인간의 모습을 지니고 있다. 내부적인 관계는 이러하지만 인간 행세를 하기 위해 이들은 두일을 포함시켜 가족이라는 형태로 위장한다. 두일과 프란체스카는 부부관계로 쾨와 소피아는 그들의 자식으로, 엘리자베스는 프란체스카의 여동생으로 재편성되는 것이다.

이들이 맺고 있는 관계가 이중적이라는 것은 시트콤이란 장르적 측면에선 큰 장점이라 할 수 있다. 내적관계와 외적관계의 교차에서 생기는 낙차가 웃음의 동인이 될 수 있기 때문이다.

시트콤의 장르관습을 충실히 따르고 있는 <안녕, 프란체스카>는 웃음의 발생 또한 구조화된 상황에서 비롯되고 있음을 그대로 보여주고 있다.<sup>13)</sup> 그러나 시트콤은 상황에 의한 웃음만 있는 것은 아니다. 의도적으로 배치되어 있는 언어유희나 캐릭터에 의존한 웃음은 상황과 무관하기도 하며 찰나적이다. 이른바 등장인물의 캐릭터에 의한 웃음으로 규정할 수 있는데 <안녕, 프란체스카>도 예외적이진 않다

## 2.1. 등장인물의 캐릭터에 의한 웃음 유발

검은 긴 생머리에 검은 롱드레스를 입는 프란체스카는 자존심이 세고 엉뚱하며 집요하다. 고스톱에 대한 집착은 이런 성격의 단적인 예가 된다. 처음 해 본 고스톱에서 판돈을 잃은 프란체스카는 두일에게 폭력을 써서 돈을 갈취해간다. 또 자신의 돈을 되찾고자 설날 아침부터 반장네로 찾아가 고스톱을 하자고 졸라대고 고스톱 모임에서 소외되자 슬픔의

13) 김성덕이 유형별로 분류한 상황으로 인한 웃음 - 반복, 모방, 오해·착각·착오·실수, 과장, 청승, 반전역전, 의표찌르기 기타 시대착오·기대·기대밖·부조화·불균형·나쁜사람 혼난다·환경변화·공포. 김성덕, 『TV시트콤코미디 어떻게 쓸 것인가』, 제삼기획, 2004, 45면.

눈물을 흘린다. 프란체스카의 집요함과 엉뚱함은 이외의 여러 사건을 통해 구축되며 이로 인한 웃음은 인물의 성격에 의존한 웃음의 한 예라 할 수 있다.

집주인 희진의 경우도 독특한 말투와 평범하지 않은 스타일로 웃음을 만든다. 머리에 화상을 입고도 붓대 위에 보석 박힌 핀을 꽂는 모습은 희화적인 이미지 그 자체가 된다. 또한 그녀가 흥분할 때 외쳐대는 ‘시츄에이션’이란 단어는 이미 기의가 사라지고 그녀만의 기표로 남아 웃음의 대상이 되는 것이다.

한편, 어느 날 갑자기 뱀파이어가 돼버린 두일은 여러모로 친숙하면서도 보편적인 자질을 갖고 있다. 40대의 가진 것 없는 두일은 다시 사람이 될 수 있다는 말을 믿을 만큼 순진하고, 뱀파이어들과 쉽지 않은 동거를 받아들일 만큼 착하다. 하지만 그의 ‘착함’은 뚱뚱한 외모와 더불어 ‘어리숙함’ 혹은 ‘우매함’으로 변해 조롱과 놀림의 대상이 되곤 한다.

(두일의 자취방)

프란체스카 : 아무리 위급한 상황이라도 이런 돼지우리 같은 곳에 살 순 없어요

두 일 : 뭐! 돼지우리, 지금 말 다 했어? 여기가 왜 돼지우리야.

소피아 : (근엄하게) 진정하라 피의 아들이여.

두 일 : 집어 쳐. 왜 내가 피의 아들이야. 제발 그 소리 좀 하지마 좀.

소피아 : (두일의 뱃살을 잡으며) 그럼 살의 아들이냐?

에피소드 1 part1 <피의 아들이여!> 中<sup>14)</sup>

이외에도 권의 바보스러움이나 소피아의 작위적 아이 흉내 내기는 모두 두 캐릭터에 의존한 웃음의 예가 된다. 그런데 이와 같은 웃음은 일반적

14) <안녕, 프란체스카>는 별도의 대본이 존재하지 않는다. 본 논문에 쓰인 인용대본은 TV영상물을 참조해 채록한 것임을 밝힌다.

인 시트콤에도 공통적으로 나타나는 것이지만 <안녕, 프란체스카> 에는 이와는 다른 방식의 웃음이 시도되고 있다.

## 2.2. 경계 해체의 웃음 유발

일반적으로 시트콤은 웃음유발을 위해 스테레오 타입<sup>15)</sup>을 많이 이용한다. 습관화된 고정관념, 편견, 관습화등이 스테레오 타입에 해당되며 굳어진 대상을 낮설게 하여 웃음을 유발하는 방식이다. 예를 들어 여성 같은 남성, 남성 같은 여성, 아이 같은 노인, 철없는 교수의 캐릭터는 성별과 나이, 직업이라는 범주에서 스테레오 타입을 재배치를 함으로써 웃음의 효과가 만들어진다. 후경화 되어있던 요소를 전경화 시키고 자동화 되어있던 대상을 새롭게 인식시킨다는 측면에서 보면 스테레오타입을 이용한 웃음유발은 러시아형식주의의 ‘낮설게 하기’와 여러모로 유사관계에 있다. 그러나 <안녕, 프란체스카>에서 나타나는 낮설게 하기는 그 방식이 ‘처음 본 것처럼’ 대상을 다룬다는 공통점을 지니고 있긴 하지만 인식론의 전제조건인 이성의 이분법적 체계를 해체한다는 점에서 분명한 차이를 지니고 있어 기법의 차원을 넘어서는 것으로 판단된다. 즉 웃음유발의 근원이 보다 심층적인 부분에서 일어나고 있기 때문에 기법으로서의 ‘낮설게 하기’가 갖고 있는 무게와 차이를 지닌다고 보아 ‘익숙한 것의 재배치’라 명명하고자 한다.

익숙한 것의 재배치로 드러난 중요한 범주로는 인간, 성(性), 문화 현

15) 스테레오타입은 흔히 매우 단순화되고 일반화된 기호로서 특정 집단이나 사람들을 사회적으로 구분 짓는 것을 말한다. 일종의 부당한 동일시(undue identification)라고 할 수 있겠는데 흔히 고정 관념으로 번역되기도 한다. 스테레오타입은 암시적 또는 명시적으로 그 사람들의 성격 또는 역사에 관한 일련의 가치 판단, 평가 그리고 가정들을 표상한다. 이프먼에 의해 처음 도입된 이 개념은 특히 사회심리학에서 발전되어 인지, 가정, 태도와 편견 연구에서 중심적 위치를 점하게 되었다. 최이정, 앞의 책 68면 참조

실이 있는데 이들의 공통점은 모두 인간의 이성에 의해 의미가 부여된 근대의 산물이라는 점이다. 그러나 동일성의 논리에 입각하여 성립한 네 가지 범주는 기원으로서의 기의가 부재하고 오로지 이성에 의한 인위적 의미부여만으로 존립근거를 갖고 있다. 예를 들어 <안녕, 프란체스카>에 심심치 않게 등장하는 인간과 동물의 동일시는 인간의 기원이나 본질이 존재하지 않는다는 것을 단적으로 보여주는 것이며 두 이항대립의 경계가 지닌 허구성과 인위성에 대한 의문을 제시한다는 점에서 탈근대의 징후를 보여준다고 말할 수 있다. 이에 대한 분석은 범주의 특성을 고려해 크게 ‘인간’과 ‘문화’로 나누어 살펴보겠다.

## 221. 인 간

먼저 뱀파이어란 기본 설정이 내포하고 있는 문제는 인간과 비인간의 이항대립이다. 뱀파이어의 속성은 인간이 아니면서 인간의 삶을 이해할 수 있고 인간과 같이 공생한다는 점이다. 그러나 이들은 인간에 의해 비인간의 범주에 속하게 되면서 배제된 타자들이다. 이해받지 못한 채 배제된 타자들은 뱀파이어뿐이 아니다. 과거에 광기를 가진 자가 그러했고 야만인이라 불려진 소수민족이 그러했고, 시트콤 안에서 지적하고 있는 성적 취향이 다른 자도 모두 배제의 대상이 되었다.

프란체스카는 자신이 물어버린 애완견의 치료비 때문에 두일과 말다툼을 하며 다음과 같이 말한다.

두 일 : 반장집 개 왜 물었니?

프란체스카 : 아직 살아 있어. 목숨이 꽤 질기군

두 일 : 전치 8주 나왔덴다. 동물병원에선 무슨 맹수한테 습격당한 줄 안대.

프란체스카 : 그 개가 날보고 먼저 짖었어. 내가 먼저 물지 않았으면 그 개새끼가 날 먼저 물었을 거야.

두 일 : 니가 잘 모르나본데 사람은 말하는 거구 개는 짖는 거야 개니까

짓는 거고 짓으니까 개야.

프란체스카 : 개가 사람을 물면 사람도 개 물수 있는 거야

두 일: 너 사람 아니거든. 흡혈귀거든.

프란체스카 : 좋아. 흡혈귀는 사람 물어 개도 사람 물어 그러니까 개랑  
흡혈귀는 서로 물어도 돼.

에피소드 11 <대부분의 인간 남자는 프란체스카를 좋아 한다>中

사람은 애완견을 보호해야 할 대상으로 여기고 자신에게 속해있는 생명체로 인식한다. 그러므로 애완견과 자신을 동등한 위치로 바라보지 않는다. 그것은 애완견뿐만 아니라 모든 동물 혹은 자연에 대한 인간의 보편적 태도다. 그러나 프란체스카에게 애완견이란 존재는 자신의 신체를 위협하는 대상이기도 하며 방어를 위해 자신이 먼저 공격할 수도 있는 대상인 것이다. 바꿔 말한다면, 프란체스카에게 개와 인간 그리고 흡혈귀는 그저 생명을 지닌 하나의 존재로서 동등한 것이다.

이런 사유방식을 가진 프란체스카가 생활의 궁핍을 해결하기 위해 비둘기를 음식 재료로 삼은 것은 어찌 보면 자연스러운 일이다. 인간의 입장에 선 두일은 그런 프란체스카를 비난하고 못마땅해 하지만 실제로 가축과 가축이 아닌 경계에 대한 명백한 근거는 없다. 두일 자신조차도 비둘기를 먹었다는 상황은 끔찍하게 싫었지만 비둘기가 음식으로 먹을 만했음을 인정할 수밖에 없었던 것은 경계의 근거가 부재함을 대변하는 것이다. 인간의 필요성과 가치기준에 의해 정해진 경계는 삶의 조건이 바뀌면 그에 따라 변하게 되는 인위적 산물일 뿐이며 본질적·근원적 근거는 존재하지 않는다.

이분법적 사유방식의 경계 해체는 성을 둘러싼 담론에서도 이루어진다. 뱀파이어들 중에서 가장 나이 어린 쿤은 인간의 나이로 20대 초반의 남자지만 성적 정체성이 명확하지 않다. 프란체스카를 좋아해서 찾아온 남자를 보고 자신을 보려고 왔다고 착각할 만큼 동성에 대해서도 개방적

이다.

(병원의자에 앉아 있는 엘리자베스와 켄

엘리자베스 : 야 봤나? 봤어? 날 보고 웃은 거. 야 짜식 제법 안목은 있어  
가지고

켄 : 그러게. 근데 날 보고 웃은 거야.

엘리자베스 : 널 보고 왜 웃냐

켄 : 내가 좋으니까.

엘리자베스 : 야, 너보고 웃었다 쳐도 니가 우스워 보여서겠지 그리고 날  
보고 웃었어. 그것도 아주 다정하게

켄 : 다정하게 날 보고 웃었어.

엘리자베스 : 야, 넌 남자가 널 보고 다정하게 웃는데 좋냐

켄 : 응. 난 다정한 거 좋아. 그리고 저 의사는 분명히 날 보고 웃었어

엘리자베스 : 야 여긴 한국이야. 한국은 게이에 대한 문화가 그렇게 오픈  
되어 있지 않단 말야.

켄 : 한국의 게이들도 이제 벽장에서 나와야 할 때라고. 그리고 날 보고  
웃었어.

에피소드 10 <켄이는 다정한 사람을 좋아한다> 中

위의 상황은 켄과 엘리자베스가 한 남자를 두고 누가 먼저 데이트 신청을 받을지 내기하게 되는 장면의 서두 부분이다. 이 부분만 보면 켄의 성적 정체성은 동성애적인 것으로 파악될 소지가 있다. 그러나 서사 전반에 걸쳐서 켄은 집주인 희진과 연인같이 지내고 있으며, 게다가 희진의 선배인 혜련을 보고 한눈에 반할만큼 이성애에 대한 호감도 분명 가지고 있다. 위의 대사에서도 나오듯이 켄이 좋아하는 것은 남성이나 여성이 아니라 ‘다정한 사람’일 뿐이다.

실제로 현실에서 켄과 같은 성적취향을 가진 사람은 동성애자 혹은 양성애자로 오해받기 쉽다. 그러나 설혹 그렇게 오해 받더라도 시트콤 안

에서의 권은 관객에게 부담스러운 존재가 아니다. 인간이 아니라는 설정과 권이 가지고 있는 유아적인 이미지나 우매함이 웃음으로 대체되기 때문이다. 그러나 분명한 것은 권은 양성애자도, 동성애자도, 이성애자도 아니다. 권에겐 그러한 경계자체가 존재하지 않는 것이다. 그러므로 권의 성적 정체성이 보여주는 애매모호함은 동성애나 양성애를 드러내기 위해서가 아니라 이성애와 동성애로 나뉘어 있는 성에 대한 경계 자체를 문제시한 것으로 보아야 한다.

## 2.2.2 문 화

설을 맞게 된 뱀파이어들은 한국의 설 문화를 나름대로의 방식으로 파악한다. 우리에게 익숙하고 당연한 것들이 철저한 이방인의 시선을 통해 낯선 것으로 전도되는 것이다. 그런데 전도의 순간 또 다시 의심되는 것은 문화에 대한 근거가 부재하다는 사실이다.

설날 아침 세배를 하면 세뱃돈을 받는다는 사실을 알고 소피아는 남의 집에 들어가 몰래 돈만 챙겨 나온다. 소피아에게 설은 쉽게 돈을 벌 수 있는 기회로만 인식되는 것이다. 그 돈으로 소피아는 두일을 위해 고속 버스를 타는 경험을 선물한다.

(고속버스 안)

두일 : 지금 이게 뭐 하자는 거자

소피아 : 널 위해 준비했어. 대한민국 고유의 명절 풍습인 고속도로에 차 세워놓고 간혀있기. 아오~ 내가 설날에 대해 공부 좀 했거든 어때 좋지?

두일 : (어이없는 표정)

프란체스카 : 아주 좋아 죽는대요

두일 : 넌 이 얼굴이 아주 좋아 죽는 얼굴로 보이니?

프란체스카 : 하긴 니 얼굴은 늘 우울하지 그나저나 한국 사람들은 참 이상해. 이게 뭐가 재밌다고 명절마다 하는 거자



두일 : 이거는 명절마다 하는 풍습이 아니라. 아우 됐어. 됐어. 말을 말자.  
에피소드 5 <묘하게 미끌거리고 낯선 명절> 中

명절날 펼쳐지는 우리의 귀향 문화는 좋은 의미를 지니고 있지만 고단하고 힘든 경험이기도 하다. 그러나 12시간을 넘게 고속도로에서 보내는 일이 다반사인 우리의 쉽지 않은 귀향 과정은 그것 자체에 의미가 있는 것은 아니다. 하지만 타자의 시선을 지닌 뱀파이어들은 우리의 귀향과정을 풍습으로 오해하고 그 자체에 의미를 두고 재미와의 연관성으로 이해하려 한다.

내부자가 자신이 속해 있는 공동체의 문화에 대해 객관적인 인식을 한다는 것은 어려운 일이다. 더욱이 전통이라는 이름으로 고착화가 진행되는 것들은 변화의 탄력성이 적어 당위성만 남는 경우가 많다. 그런데 구성원의 합의가 전제되지 않은 상황에서는 위반에 따른 두려움이 있기 때문에 육체적 본능을 억제해서라도 공동체의 문화에 동참하는 쪽을 택하게 되는 것이 현실이다.

시청자는 프란체스카의 질문을 통해 우리가 가진 문화의 기원을 다시 생각하게 되며 문화실행의 비합리성을 비판적으로 바라보게 된다. 그러나 두일이 프란체스카의 질문에 설명할 수 없었던 것처럼 합리적인 대답은 어렵다. 그 이유는 문화의 생성자체가 기후와 환경등의 우연성을 통해 발생한 것이기 때문이다. 애초에 본질적인 것이 정해지지 않았던 문화에 대한 근본적 회의는 이처럼 일상의 사건들을 낯선 것으로 재배치해 웃음이라는 효과를 유발하고 있다.

익숙한 것의 재배치는 영상문화를 매개로 현실과 비현실의 관계를 환기시키며 해체되기도 한다. 권의 친구 용주는 장래 드라마PD를 꿈꾸는 드라마광이다. 밥을 먹다가도 드라마의 전개가 맘에 들지 않는다고 방송국에 전화를 할 만큼 열의를 가진 이 인물은 모든 것을 영화와 TV를 통해 생각한다.

용주가 매번 여자와 헤어지게 되는 까닭은 그 여자들이 이복동생이라는 엄마의 거짓말 때문이다. 용주가 만나는 여자와 헤어지게 하기 위해 그의 엄마는 거짓말을 하지만 용주는 의심은 커녕 오히려 자신을 비극적 주인공으로 인정하며 상황을 순순히 받아들인다. 그것은 용주가 영상으로 재현된 세계에서의 서사방식과 리얼리티 관습을 허구적 서사물에 한정하지 않고 자신의 현실로 연장시켜 인식기제로 받아들이기 때문이다.

용주와 권이 친구 관계로 나아가면서 용주의 이러한 성향은 더욱 웃음 유발의 장치로 자리 잡는다. 어느 날 용주는 민방위 소집공문을 받고 난 뒤 엄마에게 큰절까지 하며 군대 가는 아들처럼 과장된 비애를 표현한다. 그리고는 자신의 MP3를 권에게 주며 비장하게 이별을 하게 되는데 이 장면에서 웃음이 발생하는 이유는 단순하게 보면 과장 때문이다. 민방위 훈련이라는 내용과 비장미의 형식 사이에 간극이 발생하는 것이다.

그런데 이 장면에서 간과하지 말아야 할 것은 용주가 세계를 인식하는 태도다. 그는 홍콩영화를 통해 정체성을 확립하고 드라마와 자신이 처한 현실을 비교하며 삶의 기준들을 세운다. 자신의 집에서 일어나는 일을 3류 드라마로 규정하고 멜로드라마에 나오는 관습적 장치(우연성)를 현실에서도 적용하려는 것이다. 이러한 용주의 삶을 요약한다면 재현된 가상 세계가 현실세계를 압도하여 두 세계 사이의 간극이 없어지는 형태라 할 수 있다. 영상서사의 관습적 장치가 매체 밖의 현실세계를 규정한다면 현실과 가상의 경계에 균열이 생길 수밖에 없는 것이다.

이처럼 <안녕, 프란체스카>에서의 익숙한 것의 재배치는 대립항들의 위치만 바꾸는 단순한 것이 아니다. 그 기저에는 이분법적 구조에 대한 비판이 전제되어 있고 대립항사이의 경계가 갖는 허구성을 고스란히 드러낸다. 다만 웃음이라는 유쾌한 외피에 싸여 그 음험함이 직접적으로 드러나지는 않지만 재배치의 과정을 통해 이분법의 경계 자체를 해체하고 현실의 관계들을 전복하려는 의도가 숨겨져 있는 것으로 파악된다.

이상에서 본 것처럼 <안녕, 프란체스카>는 등장인물의 캐릭터에 의한

웃음유발의 측면에선 기존 시트콤에서 보이는 인물에 의존한 웃음을 지니는 등 유사성을 갖고 있지만 익숙한 것의 재배치를 통해 경계 해체적 웃음을 유발한다는 점에선 여타의 시트콤과 다른 차이점을 지닌다고 볼 수 있다.

### 3. ‘가족 되기’의 내러티브로 인한 드라마강화

시트콤의 기본형식은 매회 문제적 상황이 펼쳐지고 심화되지만 그 회 안에 해결 혹은 종결되는 방식을 따른다. 연구자에 따라 이러한 기본적인 구조에 가감을 하여 보는 견해도 있지만 공통적으로 드러나는 기본 요소는 ‘문제발생-심화-문제해결’이라는 과정이다. 이 과정속에서 에피소드의 끝은 처음의 상황으로 회기하여 반복적 상황을 보호하고 재친숙화(refamiliarizing)를 이룬다. 그러므로 시트콤은 시청자가 선행한 에피소드의 사건을 잊어버리기를 바라는 형식이라 할 수 있다.<sup>16)</sup>

매회를 기준으로 보면 <안녕, 프란체스카>도 시트콤의 장르 관습을 지키며 문제적 상황을 해결하여 반복적인 양태를 보이고 있기는 하다. 그러나 1부를 하나의 전체 내러티브로 바라보면 매회의 에피소드들은 단계적으로 축적되고 있으며 드라마의 연속적 구조를 향해 발전하고 있는 것으로 보여 진다.

<안녕, 프란체스카>에서 가장 많은 공간적 비중을 차지하고 있는 것

16) 스티브널과 프랑크 크루트니크가 지적하고 있듯이 시트콤의 순환성은 멜로드라마가 시간적 전개에 치중하는 것과 분명 다르다. 그러나 그들이 밝히고 있듯이 과연 지나간 에피소드들 없이 다음회의 진행이 가능한가는 좀더 생각해봐야 할 문제다. 연속성과 망각사이의 제한적 작용에 달려 있는 시트콤은 순환성의 고리에서 벗어날 수 있는 탄력이 높은 내러티브라 여겨지기 때문이다. 스티브널 & 프랑크 크루트니크, 강현두 역, 『세상의 모든 코미디』 커뮤니케이션북스, 2002, 325면 참조

은 집이다. 그만큼 집안에서 일어나는 일들과 집에 관련된 일이 주된 사건으로 등장하며 가족에 대한 문제를 상징적으로 보여주고 있다. 이들에게 집은 배경으로 존재하는 것이 아니라 그 자체가 하나의 중핵사건<sup>17)</sup>이 되며 인물간의 갈등을 만드는 계기로 작용하고 있다. 이는 기존의 가족 시트콤이 집이란 공간을 사건의 배경으로 위치시키는 것과는 분명한 차이가 있다. 즉 <안녕 프란체스카>는 집자체가 문제의 발단이 되고 있으며 생존과 직결되어 가족의 결속력을 다지거나 갈등이 빚어지는 동기화로 작용하면서 물질적 공간을 매개로 가족관계에서 배태되는 가족이테올로기를 상징적으로 드러내는 것이라 할 수 있다. 극중 갈등이 한 장르의 특징을 갖는 성격이 된다<sup>18)</sup>는 Steve Seidman의 말처럼 뱀파이어가족을 둘러싼 갈등은 집을 전경화시켜 가족이 아닌 ‘가족되기’란 하나의 주체로 집약되고 있다.

유사가족이 나오고 그들 간의 화목을 형상화한다는 점에서 기존의 가족 시트콤과 동일하게 파악될 소지가 있지만 가족의 화목이 가족 이테올로기의 재확인이나 공고화하는 데에 있지 않다는 점에서 기존의 가족시트콤과 다른 차이를 지닌다. 즉 <안녕, 프란체스카>는 혈연중심으로 이루어진 근대적 가족이테올로기를 지향하는 것이 아니라 비혈연 관계의 공동체를 탈구축하고자 하기 때문에 일반적인 가족시트콤에 내재된 가족이테올로기와 대립하고 있다고 할 수 있다. 특히 앞서 얘기한 ‘부’라는 분절형식은 ‘가족되기’내러티브의 변화와 발전을 도모하려 한다는 점에 있어 주체형상화에도 밀접한 관계에 있음을 알 수 있다.

17) 바르뜨가 핵(noyau)이라 부른 것을 채트먼은 중핵이라 부르고 있다. 그에 의하면 중핵들은 사건들에 의해 취해진 방향에서 중요한 문제들을 야기시키는 서사적인 순간들이다. 이것들은 구조내의 중심점이나 이음부분으로서 둘 혹은 그 이상가운데 한 가능한 방향으로 진행하도록 하는 분기점들인 것이다. 시모어 채트먼, 김경수역, 『영화와 소설의 서사구조』, 민음사 2000, 62면 참조

18) Steve Seidman, *Comedian Comedy: A tradition in Hollywood Film*, (Michigan: UMI Research press, 1981), p.145 백수미 앞의 글 32면 재인용

<안녕, 프란체스카>는 현재 가족의 문제를 둘러싸고 있는 여러 층위를 제시하고 있다. 현실 속 가족의 문제, 가족 이데올로기, 가족의 정의, 대안가족에 대한 전망 등이 바로 그것이다. 그런데 이런 층위의 반복적 언급이 암시하는 것은 전체 서사가 가족이라는 중심축을 두고 전개되고 있다는 점이며, 내러티브의 동인이 가족에 근거함을 입증하는 것이다.

### 3.1. 혼재된 가족양상

<안녕, 프란체스카>에는 독일네, 희진네, 반장네 가족이 나온다. 이들의 모습은 근대의 가족제도가 요구했던 긍정적 측면과 부정적 측면을 드러내며 가족의 공고함과 해체적 모습을 동시에 보여준다. 사건의 중심이 되는 독일네 가족을 먼저 살펴보겠다.

뱀파이어들로 이루어진 독일네는 비혈연 관계로 형성되었으며 서로의 필요에 의해 작위적으로 만들어진 ‘가짜가족’이다. 가족들이 뱀파이어라는 비현실적 존재들로 이루어져 있다는 것은 실재가족에 대한 ‘부정적 가정’이 구현된 것으로 볼 수 있다. 즉 실재가족을 제거할 수 없는 상태이기 때문에 가상적 가족의 모습이 비현실적 존재들로 구성될 수 있다는 것이다.<sup>19)</sup>

이들은 남들 앞에서는 사이좋은 가족으로 행세하지만 자기들끼리 있을 때는 뱀파이어의 본색을 드러낸다. 독일은 표면상 가족의 생계를 책임지는 가장 역할을 맡고 있다. 그는 자신의 적금을 해약해 전세 보증금을 마련하고 월급까지 바쳐가며 가족들을 부양하려고 애쓰지만 가족들

19) 로즈마리 잭슨에 의하면 ‘환상은 실제적인 것을 재결합하고 전도시키지만 그것으로 도피하지는 않으며, 그것은 실제적인 것에 기생하거나 공생하는 관계 속에서 존재한다.’고 한다. 이런 점에서 볼 때 뱀파이어가족이 비현실적이라고 할 수는 있지만 현실의 가족과 유사하다는 점에서 환상적이라고도 말할 수 있다. 로즈마리 잭슨, 서양여성문학연구회 역, 『환상성』, 문학동네, 2004, 33-34면

은 독일의 부담과 고민에 동참하지 않은 채 요구사항만 늘어놓는다. 게다가 프란체스카는 독일의 빈곤한 경제력을 무시하며 고스톱 밀전을 내놓으라고 폭력을 행사하기까지 한다.

이런 상황에 처한 독일의 모습은 현실의 가족에서 인정받지 못하고 경제 기적으로 전락해버린 가정의 모습과 유사하다. 독일을 소외시키며 갈등을 일으키는 가족들의 이기적 성향은 독일이 교통사고를 당한 일화에서도 희화화되며 드러난다.

권 : (전화를 받으며) 여보세요. 네 뭐라구요? 말도 안돼요. 약속이랑 틀리

잖아요. 아니 그건 그쪽 사정이구요. 좋아요. 대신 이번 한번 뿐이에요.

소피아 : 무슨 일인데 그러냐

권 : 피자 주문한 거 배달이 밀려서 20분이나 늦는대요.

소피아 : 뭐! 이런 날벼락이 있나

프란체스카 : 죽여 버리겠어.

소피아 : 참아라, 프란체스카. 대신 서비스 콜라 주잖니

프란체스카 : (전화벨소리) 내가 받을게 (전화 받으며) 예 여보세요. 그런데요. 알았습니다.

소피아 : 무슨 전화냐?

프란체스카 : (답담하게) 독일이가 교통사고 나서 혼수상태로 응급실에 있대요.

소피아 : 그래? 어우, 왜 그랬대냐? 조심 좀 하지. 그나저나 피자가 빨리 와야 될 텐데.

에피소드10 <권은 다정한 사람을 좋아한다> 中

피자가 늦게 오는 것에는 과장스럽게 분노하지만 독일의 교통사고는 사소한 일로 치부해버리는 가족들, 이들이 독일의 신체적 고통에 무관심한 것은 죽지 않는다는 절대적 확신이 있기 때문이지만 죽지 않는다고 고통까지 없어지는 것은 아니다. 가족들이 보이는 무관심은 피자에 대한

과장된 욕망과 대조되어 가족의 이기적인 측면을 부각시킨다. 그러나 이들에게 이런 모습만 있는 것은 아니다. 뱀파이어들 중 가장 고령의 위치에 있는 소피아는 두일을 가장으로 대우해주며<sup>20)</sup> 가족 간의 마찰을 중재하는 역할을 한다. 소피아 뿐 아니라 두일과 갈등이 많은 프란체스카도 마냥 이기적인 것만은 아니다. 그녀도 두일의 요구에 취직을 해보려 했지만 쉽지 않음을 깨닫고 전업주부로서 자기 역할을 하려고 노력한다. 가족들의 궁핍한 식사를 위해 비둘기를 잡고, 쓰레기통 하나를 받기 위해 트럭 뒤를 쫓아다니고, 두일의 주머니 사정을 생각해 싸구려 옷을 고르는 그녀의 모습이 낯설지 않은 것은 현실의 가정에서 많이 보았던 주부의 모습이기 때문이다. 또한 허영심 많은 엘리자베스도 두일의 요구로 의상실에 출근하며 경제적 부담을 함께 지고 있다. 이처럼 두일네 가족들이 역할 분담을 통해 가족의 기능을 유지하려는 것은 합리적인 분업화를 요구하는 근대적 가족제도의 한 단면이 된다.

그런데 가족 행세만 했던 이들에게 가족의 결속력을 공고화시키는 결정적 사건이 일어난다. 바로 프란체스카가 전세금을 사기당해 가족들이 오갈 데가 없어진 것이다. 집을 잃는 극단적인 상황에 봉착하지만 이들은 뿔뿔이 흩어지지 않고 남은 봉고차를 구해 함께 숙식을 해결하며 집시 같은 생활을 한다. 가장 힘든 순간에 함께 있을 수 있다는 것은 서로에 대한 이해가 커졌다는 것을 의미하며 가족이란 형식이 공고화되는 계기적 사건이라 할 만하다.

두 번째로 살펴볼 가족은 반장네 가족이다. 동네 반장이자 프란체스카의 고스톱 멤버였던 반장네는 용주라는 백수 아들과 ‘한남동 미친 토끼파’의 일원인 중학생 딸, 그리고 자주 드러나지는 않지만 아버지가 있는 전형적인 도시 핵가족 형태다. 시트콤에서 이들의 모습은 언쟁이나 폭력이 오가는 살벌한 장면으로 구성된다.

20) 소피아 : 어찌됐든 우린 가족이 됐고 넌 우리의 기둥이야. - 에피소드 4 중  
소피아 : 이 아이도 좀 쉬어야지. 그동안 열심히 일했잖나. - 에피소드 5 중

주로 보여 지는 갈등은 용주와 엄마의 갈등인데, 갈등 해결방식이 대화나 폭력과 폭언으로 이루어진다는 점에서 이들 관계는 소통 불능의 단절 상태라고 할 수 있다. 한편 중학생 딸은 괴한한테 납치된 이후 납치범을 상대로 몸값을 흥정하며 부모로부터 돈을 많이 받을 방법까지 알려줄 정도로 가족을 물화시킨다.

이들의 모습 속에서 가족의 끈끈한 정이나 화목함이란 단어를 떠올리는 힘들다. 더 이상 가족은 개인의 안식처나 정체성을 확인하는 대상으로서 기능하지 않으며 서로를 소외시키고 혈연이라는 명분하에 서로에 대한 의무와 책임만을 강요하는 억압적인 집단으로 변해있는 것이다. 근대의 가족제도가 지닌 부정적 측면을 그대로 보여주고 있는 반장네의 모습은 혈연 중심의 가족이 지닌 모순과 부조리를 환기시키는 역할을 한다.

세 번째 가족은 집주인 희진네다. 사실 희진은 전체 서사에서 개인으로 등장하지만 숨겨진 딸의 출현으로 갑작스럽게 가족을 이루게 된다. 그러나 독신자로서의 희진도 이 시대의 삶의 형태를 대변하기에 살펴볼 필요가 있다.

희진은 죽은 전남편들로부터 막대한 유산을 받아 물질적 풍요로움을 누리며 혼자 사는 40대 여자다. 그녀의 유일한 관심은 돈 많은 남자를 물색해 더 많은 부를 얻는 것이다. 그녀에게 결혼은 가정을 이루는 시작이 아니라 부의 축적 방식일 뿐이다. 그런데 결혼을 수단으로 여기며 가족도 없이 혼자 사는 데에는 어린 시절 겪었던 가족에 대한 불신이 트라우마로 남아 있기 때문이다.

희진 : 가출해. 누가 봐도 너희 집은 희망이 없어 지지리 공상떨면서 서로 잡아먹을 듯이 싸우는 집구석에 있느니 너도 얼른 니 살길을 찾아. 가족이 뭐 대단하나 여차하면 남보다 못한 게 가족이고 핏줄이야.

...(생략)...



희진 : 이 아줌마도 그러니깐 열다섯 살 땀가 그때 가출을 해서 고생 뭐  
 징글징글하게 했지만, 봐! 이렇게 평평거리면서 살잖아.  
 에피소드3 <우린 ...사람이다> 中

위의 대사를 통해 알 수 있는 것은 희진이 어릴 적 가출을 했다는 사실이다. 그런 그녀가 가족에 대해 좋은 기억을 갖고 있을 리는 없다. 그녀에게 가족은 핏줄로만 이어졌지 남보다도 못한 존재이며 서로에게 고통만 주는 대상이다. 그러므로 가족은 자기보다 중요한 것이 아니며 자신의 필요 여부에 따라 선택할 수 있는 대상이 된다. 그녀가 자신의 아이 까지도 버릴 수 있었던 것은 이러한 가족에 대한 불신과 자기위주의 가치관이 전제되어 있기 때문이다.

가족에 대한 불신이 강했던 그녀가 변하게 된 것은 권을 좋아하게 되면서부터다. 그녀는 자신을 있는 그대로 봐주는 권을 통해 위안을 느끼고 자신이 고수했던 ‘남자=돈’이라는 생각을 버린다. 가치관의 변화로 인해 그녀는 권과의 결혼을 상상하고 행복해 하지만 버렸던 딸이 등장하면서 다시 문제적 상황에 들어간다. 희진은 자신이 버렸던 미미에게 진심으로 미안해하며 잘해주려고 하지만 미미는 희진에게 복수의 차원으로 물질적 가치만을 취하려는 의도를 갖고 있어 두 사람 사이의 갈등이 생기기라는 것을 예견할 수 있다.

이와 같이 <안녕, 프란체스카>에 나타난 가족의 양상은 다양하다. 근대적 가족제도가 제공했던 가족의 안락함과 합리적 분업화를 보여주기도 하고 가부장제의 폐단으로 인한 수직적 관계의 억압을 보여주기도 한다. 소통단절로 인한 소외된 가족구성원이 있는가 하면 이기적 성향으로 인한 파편화된 가족도 등장하고 있다. 이런 양상들은 우리에게 너무나 익숙한 혈연 중심의 가족을 낫설게 하며 근대적 가족제도가 기능을 제대로 수행하지 못한 채 자기 모순적 상황에 처해 있음을 코믹하게 보여주는 것이라 할 수 있다.

### 3.2. '가족되기' 내러티브의 전개방식

<안녕, 프란체스카>는 기본적으로 가족을 풍자적 시선으로 바라본다. 그렇기 때문에 내러티브초반의 가족의 모습은 지극히 부정적 측면이 많이 드러나고 있다. 잡아먹을 듯이 아들을 구박하는 반장과 여차하면 가족을 버리는 희진을 보면서 가족의 따뜻함을 느끼기란 힘들다. 혈연 중심의 가족이 남보다도 못하다는 것을 여실히 보여주지만 그렇다고 혈연 지간이 아닌 뱀파이어 가족이 남보다 나은가 하면 그것도 아니다. 그들은 정말 남이다. 그래서 자기만 알고 자신들이 뱀파이어로 만든 인간을 부려먹고 구박한다.

그런데 풍자적 시선 밑에 또 다른 양상이 있다는 것을 주목할 필요가 있다. 여러 가족들의 배치에서 부각되는 두일네는 이러한 시선의 혼재가 두드러진다.

두일네는 표면적으로는 가장을 중심으로 이루어져 있지만 가부장제의 가장이 누렸던 특권적 위치는 드러나지 않는다. 시트콤 초반에 가족들은 두일의 요구에 무조건적으로 순응하지 않고 자신들의 의견을 가장과 동등하게 제시한다. 또한 가족모두에게 해당하는 일은 구성원의 동의를 얻어 의사결정을 내리는 모습을 보인다. 그런데 이렇게 가장의 권위가 배제되어 있다는 것은 동시에 가장이 소외될 가능성을 내재하기도 한다. 기존의 가족구조에 익숙한 두일이 이들에게 적응하기 힘들어하며 가족 모두와 갈등을 빚었던 것은 이와 같이 가장으로서의 통제권이 주어지지 않고 가족들 사이에서 소외되는 상황 때문이기도 하다.

그런데 <안녕, 프란체스카>가 이처럼 기존의 가부장적 가족체도가 지닌 권위와 억압을 배제하며 출발할 수 있었던 것은 뱀파이어 가족의 관계가 수직적이지 않고 수평적이라는 데에 기인한다. 결혼이나 혈연이 매개되지 않은 이들은 단독자로서의 자기 위치를 갖고 가족구성원으로 인정된다. 이것은 기존의 가족 구도가 혈연을 바탕으로 수직적 관계를 형

성해 가족 구성원을 통제할 수 있었던 것에 비해 대조적이다.

한편, 수평적·다중심적 구조 속에서 뱀파이어 가족들은 각자의 역할을 합리적으로 분담해 수행함으로써 가족의 기능을 유지하려 한다. 그러나 이러한 수평적 가족 체제는 처음부터 가족의 정서적 유대감을 형성시키는 데는 힘들다. 수평적 관계에서는 전체보다 개인성이 중요시 되며 각자의 개성 추구가 우선시되기 때문이다. 더구나 유대감이란 오랜 시간과 경험을 공유하게 되면서 형성되는 것이기 때문에 더욱 그러하다. 그러므로 가족들이 보여주는 이기적인 경향은 개인적 특성이라기보다는 그들의 구조에서 파생된 것으로 볼 수 있고, 따라서 부정적 측면을 지니긴 하지만 필연적이라 말할 수 있다.

그런데 <안녕, 프란체스카>는 내러티브가 진행되면서 기존의 가족체도를 풍자했던 태도와는 상반되는 사건들을 배치시키고 있다. 즉 위기의 상황을 통해 가족공동체를 공고히 하며 가족의 필요성을 제시한다는 점이 그것이다. 두일을 비롯한 뱀파이어 가족이 서로에게 보이는 행동과 태도의 변화는 이에 대한 단적인 예가 될 것이다.

두일이 등장했던 첫 장면이 청혼이라는 것은 그가 가족에 대한 욕망이 있음을 의미심장하게 암시하는 것이라 할 수 있다. 그리고 두일이 원하는 가족상이 기존의 가족체도를 바탕으로 두고 있음은 뱀파이어들과의 마찰을 통해서도 드러난다. 그런데 뱀파이어들과의 동거를 통해 가족에 대한 두일의 생각이 변해간다. 처음엔 뱀파이어들을 이해할 수 없어 원망과 상처만 생겼지만 언젠가부터 그들과 비슷하게 공포영화를 보며 웃는 자신을 발견하게 되고, 포장마차를 개업해 바빠진 가족의 빈자리 때문에 우울해 하게 된다. 이미 그들의 존재가 두일의 삶에 익숙해졌다는 단적인 예이다.

그러다가 포장마차가 단속반에 걸려 압류조치를 당하자 두일은 단속원을 말리는 듯 하면서 집기 나르는 것을 돕는다. 이런 그의 행동은 가족을 이루고 싶어 하는 마음에서 비롯된 것으로 볼 수 있으며 뱀파이어가

족을 가족으로 인정하고 자신도 그 가족의 일원으로 함께 하고 싶어 한다는 것으로 해석할 수 있다. 두일은 가족을 잃는 꿈을 꿀만큼 가족을 잃는 것에 대한 두려움까지 느끼게 되는데 이는 ‘가족되기’의 내러티브가 심화되었음을 보여주는 사건이다. 그러나 두일만 가족을 원하는 것은 아니다. ‘가족되기’ 내러티브의 결정적 에피소드로 볼 수 있는 전세금 사기 사건은 두일에 대한 뱀파이어들의 변화된 심리를 보여주는 역할을 하고 있다. 거리로 쫓겨난 가족들은 노숙을 결정하고 봉고차에서 함께 모여 살게 되는데 표면적으로만 보면 고통스런 삶의 연속이라 할 수 있지만 그들은 서로에게 의지하며 서로를 챙겨주는 가족다운 모습으로 변해간다. 집주인 회진의 선처로 옛 집으로 돌아온 뱀파이어들은 하나 둘씩 두일방에 모여 다닥다닥 붙어 자는 모습을 보여준다. 이 모습은 그들이 가족으로 거듭나고 있음을 의미하는 상징적 장면으로 내러티브의 주제가 명확히 형상화 된 것이라 할 수 있다. 공동체적인 생활속에서 서로에 대한 이해의 폭을 넓히며 결속력을 공고히 한다는 점은 가족제도를 옹호하는 것으로 봐야 하지만 이들이 공고히 하고 있는 가족제도가 근대적 가족제도가 아닌 공동체라는 점에선 가족시트콤과 분명히 다른 점이다.

이처럼 <안녕, 프란체스카>의 서사에는 가족제도에 대한 풍자와 옹호의 시선이 혼재되어 내러티브를 형성하고 있지만 공동체적 가족제도를 공고화하는 전개양상을 보인다는 점이 특징이다. 시선이 혼재되어 있는 이유는 기존의 가족제도를 100% 수용하거나 거부하는 것도 아니기 때문이다. 이들은 먼저 기존 가족제도의 부정적 측면인 권위와 억압, 혈연 중심(기본 전제)을 제거한 뒤 기존 가족제도의 긍정적 측면인 합리성과 안정감을 도모해 가족의 기능을 유지하는 방식을 택하고 있다. 두일과 뱀파이어 가족이 위기의 과정을 겪으며 점점 진짜 가족으로 변해간다는 것은 연속성을 지닌 드라마의 구조와 유사하다. 이처럼 뱀파이어 가족의 ‘가족 되기’ 내러티브는 전체 서사의 중심을 형성하며 서사 전개의 동인으로 작용하고 있으며 시트콤 서사의 인물과 상황이 변해간다는 점에서

볼 때 본 논문에서 주장하고 있는 시트콤의 드라마강화를 뒷받침하는 근거가 될 것이다.

#### 4. 결 론

방송국 사이트의 카테고리를 보면 시트콤은 연예나 예능 분야에 포함 되어 있다.(SBS 제외) 이는 시트콤에서 웃음이 중요하다는 의미이기도 하지만 동시에 드라마가 아니라는 의미도 된다. 그러나 시트콤은 분명 드라마에 더 많은 토대를 두고 있다. <안녕, 프란체스카>에 대한 연구는 이에 대한 검증작업의 일환이다.

웃음 유발의 기제를 분석하여 얻은 결과는 다음과 같다. 대상 시트콤은 기존의 다른 시트콤과 마찬가지로 등장인물의 캐릭터에 의한 웃음을 만들기도 하지만 재배치의 방식을 통해 이분법적 구조의 경계를 해체하며 웃음을 만든다는 차이를 지닌다. 그런데 이 작품에서 내러티브의 축이 되는 가족만큼 가장 큰 재배치의 산물은 없을 것이다. 뱀파이어 가족의 ‘가족 되기’ 과정은 전체 서사를 드라마적 구조로 만들며 내러티브 전개를 이끌어 나간다. 여기에 의도적으로 장치된 분절형식은 드라마적 요소를 강화한 결과의 산물로 규정할 수 있다. 본고에서 다루지는 않았지만 2부와 3부에서 인물들의 결혼과 죽음이 배치되었다는 것은 이에 대한 확인이라 할 수 있다. <안녕, 프란체스카>가 기존의 시트콤과 달라지는 지점은 이처럼 해체적 웃음을 지향하고 있고 드라마적 요소를 강화하여 장르의 확산을 시도하고 있다는 점이다.

주제어: 연속적 내러티브, 드라마 강화, <안녕, 프란체스카>, 해체적 웃음, 가  
족되기

### 참고문헌

#### 1. 기본자료

노도철 연출, MBC 주간시트콤 <안녕 프란체스카> 1부 영상물  
신정구 작가, MBC 주간시트콤 <안녕 프란체스카> 1부 부분 채록

#### 2. 단행본

김성덕, 『TV시트콤 코미디 어떻게 쓸 것인가』, 제삼기획, 2004.  
로즈마리잭슨, 서양여성문학연구회역, 『환상성』, 문학동네, 2004.  
스티브닐&프랑크 크루트니크, 강현두 역, 『세상의 모든 코미디』, 커뮤니케이션  
북스, 2002.  
시모어 채트먼, 김경수 역, 『영화와 소설의 서사구조』, 민음사, 2000.  
장 마리니, 이병수 역, 『드라클라』, 이룸, 2005.  
주창윤, 『텔레비전드라마』, 문경, 2005.  
Jessica Milner Davis, 홍기창 역, 『소극』, 서울대학교출판부, 1985.  
최이정, 『시트콤 구조분석론』, 커뮤니케이션북스, 1999.

#### 3. 논문

백수미, 「텔레비전 시트콤에 대한 장르적 접근 -<LA 아리랑> 을 중심으로」, 서강  
대 석사논문, 1997.  
宋宇烈, 「TV 시트콤의 특성에 대한 비교연구 -<순풍산부인과> 와 <프렌즈> 를  
중심으로」, 한양대학교 석사논문, 1999.  
윤석진, 「TV드라마의 현실성(reality) 확보 방식 고찰」, 『한국극예술연구』 21집  
2005, 317 ~355 면

Abstract

Analysis of Narrative on SIT-COM <Hello, Franceska>

Kim, Tae-yeon

The Mode named SIT-COM, as an abbreviated calling of Situation Comedy, means the Hybrid Genre of Drama and Comedy around the scenery of fixed stage and character which runs with weaving of the independent episode comically at each drama time.

The begun time to be produced of SIT-COM Mode in Korean domestic which originated in the America, was from the latter part of 1990s. By the way, it was general that the genre-wise prescription about SIT-COM during the while was to be recognized as a lower type of comedy. The fact that SIT-COM production is still made at an artiste department would be a simple example to the above-mentioned.

However, viewing of the problem point of SIT-COM to which recent mass media criticizes, it can be known that the genre-wise prescription is based on Drama. What the development of such debate is possible that because it grounds on the Hybrid Nature which SIT-COM possesses. SIT-COM of which connection with the adjacent genres is comparatively flexible has the peculiarity that parodies and assimilates various cultural modes. Yet, if the dramatic element of the legitimate drama is able to help an assistance to the form of SIT-COM, it would be a natural result that the Narrative of SIT-COM becomes to similar to Drama.

This Study has researched with the object of the recently telecasting SIT-COM, for the purpose of searching the concrete index of such change, and also studied on the presently telecasting Weekly SIT-COM <Hello, Franceska> with dividing it as laugh-inducing basic

material and the narrative grade.

As the result, though <Hello, Francesca> has the part to comply faithfully with the genre custom of SIT-COM, there were much of overturning laughs which dissolve dichotomy-wise thinking in laugh inducement. Also its developing process for Narrative, much different from the general SIT-COM, likely as Family or House does not stay merely as its setting, was functioning as the progressing pivot axis for the Description. In the Narrative of alias 'Becoming the Family', the strange others being changed to a familiar community, making it changes the relationship between the human-beings. Turning over to the 2nd Stage of the SIT-COM, the thing that Dooil and Francesca who had ever a grudging relationship each other finally getting marriage is the contrary evidence to this, and it could be read as an important signal which towards the consecutive narrative, the attribute of drama. Furthermore, at the end of 2nd Season, it becomes more certain at the point that Dooil same as the hero has facing with Death. Therefore, it could be considerable that the concept of 'Season' to which <Hello, Francesca> applying is functions in different way from foreign SIT-COM. So to speak, the Form of the segment named as 'Season' prepares the moment of change to the basic form of SIT-COM which is repeatedly circulating, and it functions to strengthen the characteristic of drama.

Likewise this, <Hello, Francesca> is inducing of laugh by the different approaching way than the existing SIT-COM, and it is now confirming the expanding possibility of the genre by strengthening of the characteristic of drama.

Key words: Successive Narrative, Drama-Strengthening, <Hello, Francesca>, Dissolving Laugh, 'Becoming the Family'



접 수 일 : 2005년 9월 12일

심사기간 : 2005년 9월 15일~ 10월 10일

게재결정 : 2005년 10월 11일(편집위원회)

K C I